



Marque de style, trace de présence

JEU VIDÉO, DU PRODUIT À L'ŒUVRE

Thierry SERDANE

(Université Paul Valéry Montpellier 3 — RIRRA 2I)

Pour citer cet article :

Thierry SERDANE, « Marque de style, trace de présence. Jeu vidéo, du produit à l'œuvre », *Revue Proteus*, n° 20, L'ère numérique du style, Athina Masoura et Anthony Rageul (coord.), 2023, p. 57-65.

Résumé

Plutôt que de questionner le devenir du style à l'ère numérique, on interroge la thèse selon laquelle l'identification d'un style comme présence de l'auteur, de l'artiste, dans des formes de création numériques natives, en l'occurrence ici le jeu vidéo, les qualifierait comme témoignage d'un registre artistique.

Jeu vidéo — Style — Auctorialités numériques

Abstract

Instead of questioning the future of style in the digital age, this paper examines the thesis that identifies style as the presence of the author or artist in native digital forms of creation, specifically in the context of video games, qualifying them as a testimony of artistic register.

Video games — Style — Digital authorship

Marque de style, trace de présence

JEU VIDÉO, DU PRODUIT À L'ŒUVRE

Nous sommes invités à nous interroger sur le risque que l'une des dernières évolutions technologiques, généralisée autour de la notion de numérique, ferait prendre au statut de l'artiste contemporain qui les utilise.

Ces technologies, ces outils, ces méthodes, par leurs process algorithmiques, ouvrent une nouvelle fois le débat sur le lieu de l'art. Il ne s'agit plus ici de discuter l'équipement de la main, ni même l'abandon du faire, mais bien de questionner la concurrence de la pensée machine. Comment l'artiste contemporain adepte des technologies numériques comme autant d'instruments de son art, fait-il pour préserver sa singularité malgré les récurrences constitutives des outils ? Comment l'expression de son style ou la reconnaissance de son appartenance à un style dans ce contexte technologique de création, participent-elles de la conservation du statut d'artiste ?

Mon propos semblera quelque peu provocateur mais je souhaite profiter de cette préoccupation pour retourner la problématique. Plutôt que d'interroger ce que le numérique fait au style, sous-entendu à une certaine idée de l'art, dans les pratiques artistiques contemporaines, il s'agira de rechercher si cette marque distinctive quand elle est repérée dans des formes considérées comme plus industrielles octroie un changement de statut. L'identification d'un style, d'une singularité, d'une communauté de pratiques, de formes, de manières de traiter le matériau numérique dans les produits industriels qui en résultent, caractériserait-elle leurs producteurs comme auteurs, comme artistes ? Cette question, je propose de la développer autour du jeu vidéo, produit industriel et nouveau médium à la fois. Pour illustrer rapidement la démarche, il s'agit moins de questionner si le style d'Andy Warhol est toujours présent quand en 1985 il répond à la société Commodore pour vanter les capacités de son nouvel Amiga¹, que d'in-

terroger la nature de ce que l'on ressent quand on fait l'expérience du jeu *Passage*² et que l'on se rappelle pour toujours que c'est un certain Jason Rohrer qui aura œuvré à ce *memento mori*³.

Contexte et condition d'expression d'un style à propos de la création vidéoludique

La naissance du jeu vidéo est contemporaine de celle de l'art numérique⁴ et l'on peut penser que les préoccupations d'une époque marquée par l'émergence du paradigme informationnel⁵ ait favorisé qu'une utilisation « contre-culturelle » des technologies informatiques initialement dédiées à la gestion puisse être saisie par l'art et le jeu comme une échappatoire. L'informatique de cette période s'inscrit dans les motifs de la cybernétique, en retenant surtout la technologie comme propice à la gestion et au calcul. Banques, assurances, armée et centre de recherche en sont les principaux utilisateurs. L'émergence de nouvelles utilisations plus humaines, le jeu et l'art sont au cœur du développement de la contre-culture des années soixante-dix, ils conditionnent largement la pensée d'une informatique personnelle⁶.

Si l'art numérique peine à se voir reconnu par le monde de l'art, le jeu vidéo est pour sa part très vite identifié comme produit à forte valeur ajoutée et nouvel acteur des industries culturelles. Le

2. Voir <https://www.moma.org/collection/works/145533>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Symbole, trope, œuvre qui nous rappelle l'inéluctabilité de la mort.

4. On associe cette naissance aux années 1960, même si pour le jeu vidéo on peut situer la préhistoire du médium à 1948 avec *The cathode ray amusement device*, dont l'existence repose avant tout sur le brevet déposé.

5. Philippe BRETON, « Généalogie du paradigme informationnel », *Revue des sciences sociales*, n° 28, 2001, *Nouveaux mondes* ?, p. 129-136.

6. Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*, Laurent Vannini (trad.), Caen, C&F Éd., 2012, 432 pages.

1. Voir <https://www.laboiteverte.fr/lart-numerique-dandy-warhol-amiga/>, consultée le 2 septembre 2023.

concept initié par Adorno et Horkheimer dans *La dialectique de la raison*, serait certainement au cœur du débat s'ils avaient été contemporains de ce nouveau médium et Walter Benjamin n'en aurait pas moins tenté une position plus nuancée. Quant à l'effet « numérique », comment ne pas suivre Pierre-Damien Huyghe¹ dans l'analyse qui le conduit à fixer le principal changement de paradigme à la naissance de la photographie plutôt qu'à l'émergence du paradigme informationnel et dans ce cas – c'est nous qui soulignons – conserver, comme toujours valide, l'essentiel des thèses de l'école de Francfort sur ces domaines².

Autant le caractère hyper technologique et dématérialisé de la fabrique numérique est un frein à la reconnaissance de l'art numérique, autant il garantit une parfaite adaptation aux processus tayloristes d'une industrie culturelle qui pèse aujourd'hui plus que celles du cinéma et de la musique réunies.

Mais alors, partant de ce constat d'une industrie du jeu vidéo, comment envisager d'identifier une expression de style, que celle-ci soit individuelle ou collective, singulière ou appartenant à un groupe plus large ? Comment considérer ce produit industriel comme l'aboutissement du travail sur un nouveau médium ? Nommons-le ainsi et examinons les possibilités d'exercice d'un style par ceux qui manipulent ce nouvel objet. On peut y distinguer trois pôles : un pôle industriel, un pôle libéral et un pôle mécanique.

Un pôle industriel

Dans l'industrie constituée autour de lui, le jeu vidéo peine à exister comme forme artistique à part entière. La finalité productive nécessite des opérateurs, graphistes maîtrisant outils et méthodes dans l'exercice d'une réalisation cadrée. En amont, une direction artistique entourée de

concept-artistes³ est associée à une direction technique pour donner forme et vie aux mécaniques envisagées par le *game design*⁴. Cet ensemble créatif restant sous le contrôle des garants d'une analyse produit qui aura défini en fonction du marché les contraintes et contenus nécessaires ne laissant a priori qu'une faible marge créative.

Un pôle libéral

Le monde de l'art contemporain s'intéresse au jeu vidéo dans une relation plus problématique. Les artistes en saisissent les formes, les contenus, mais dans un rapport où ces formes et contenus sont saisis comme sujets de leur art voir comme matériaux désassemblés. Images triviales, profanes, animations, interactions, séquences de *gameplay*⁵ sont réhabilitées, exorcisées de leur genèse industrielle dans une sorte de mouvement duchampien de transformation du produit en œuvre comme le développe Norbert Hilaire dans *L'art dans le tout numérique*, quand il nous dit page 43 : « Nous habitons désormais le temps de ce que j'appelle un duchampisme généralisé, lequel s'est étendu au-delà de la sphère stricte de l'art⁷ ». Parfois, exercice différent, plus modestement et dans une démarche qui s'inscrit dans celle de l'art numérique, les formes ludiques interactives sont juste détournées, conservées et considérées comme

3. Les artistes qui produisent les illustrations de projections des univers, des personnages, des environnements propres à fantasmer la fiction à venir à alimenter l'imaginaire des autres artistes de l'équipe mais aussi nécessaires à la communication.

4. Le *game design* ou conception de jeux correspond pour le dire simplement à la conception générale du jeu, qui englobe à la fois la définition des mécaniques, des règles, de l'univers de jeu, de sa scénarisation, de sa narration, même si ces aspects sont développés plus précisément ailleurs, des enjeux et aujourd'hui de plus en plus de l'écriture des discours propres au médium.

5. Il faut lire « libéral » comme référence à la tension entre arts libéraux et arts mécaniques comme repris dans le pôle suivant.

6. Le *gameplay* ou pour une traduction facile, jouabilité, constitue la médiation entre joueur, dispositif et fiction, répondant à des schémas institués et reproduits pour leurs fonctionnalités ludiques, quand ils évoluent se renouvellent ou innovent on parle de *gameplay* émergent.

7. Norbert HILAIRE, *L'art dans le tout numérique*, Paris, Manucius, 2015, p. 43.

1. Pierre-Damien HUYGHE, *Numérique, la tentation du service*, Paris, B42, 2022.

2. On renvoie aux premières ébauches de *la dialectique de la raison* qui interrogeaient la culture de masse aux formes plus abouties recensées dans la *Théorie esthétique* qui explicite un peu plus la fabrique de cette culture. Voir la traduction de Marc JIMENEZ chez Klincksiek : Théodor W. ADORNO, *Théorie esthétique*, Paris, Klincksiek, 2011, 520p.

telles. Une forme désormais légitimée dont les forces sont saisies pour des expériences qui s'inscrivent dans une démarche proche de l'installation.

Un pôle mécanique

Dans une sorte d'entre deux où d'interstice, se développent pourtant d'autres approches pour lesquelles on pourrait qualifier les acteurs d'artisans du jeu vidéo ou de praticiens d'un art mécanique en quête d'appropriation de ce nouveau médium. Revendiquant ce complexe de formes et de processus comme matériau singulier et entier. S'ils ne font finalement pas autre chose de manière concrète et technologique que les acteurs de l'industrie dont ils sont souvent issus, ils cherchent pourtant à s'en émanciper. Si tour à tour, dans ce milieu qualifié d'indépendant, se succèdent des travaux de commandes et des productions plus originales dans leur traitement, naissent aussi parfois des expressions plus singulières que l'on regroupe sous la notion d'*Artgame*¹. Il faut comprendre cette notion comme l'identification dans la création de jeu vidéo d'une démarche qui se reconnaît comme artistique. Il est important d'insister ici sur l'ordre sémantique quitte à se répéter. Ce n'est pas l'art contemporain qui se saisit de la forme mais bien les praticiens de la forme vidéoludique qui revendiquent – rarement de façon explicite – le caractère artistique de leur intention comme de leur processus de création. Trois lieux où un même objet, technique et plastique, est fabriqué selon sa destination, mais aussi ses intentions, qualifié différemment.

Dans l'industrie, et même s'il faudrait certainement nuancer, la spécialisation des métiers entraîne une identification des seuls producteurs d'images, de sons et de musiques parfois, comme relevant d'une dimension artistique. À l'exception des personnes chargées de la direction artistique, les opérateurs graphiques sont censés n'exécuter qu'un travail de commande. Si la réalité du terrain est plus nuancée dans la majorité des cas, les

logiques d'*outsourcing*² pratiquées par les très grosses productions s'exercent comme dans le milieu de l'animation. Reste que l'industrialisation produit une anonymisation des opérateurs mais c'est aussi ce qui se produit dans l'essentiel des industries culturelles et créatives comme on les nomme aujourd'hui, le cinéma faisant figure de résistant au moins sur le plan symbolique avec ses génériques. Les images n'ont plus d'auteur et nul besoin de craindre une intelligence artificielle qui effacerait la main, les process même s'y emploient. Pourtant les intentions, les ébauches, les coups de gommages, les papiers froissés, les moments de solitude devant la page blanche n'ont pas manqué. L'objet, un jeu vidéo, parmi d'autres jeux vidéo est produit, reproduit et diffusé. On voit bien que l'identification d'un style dans ce contexte de production industrielle sera difficile ou plutôt qu'il s'agira d'une définition plus large, plus lâche qu'il nous faudrait préciser, nommer différemment, ce qui n'est pas le cas puisque l'on assiste au contraire à une confusion très postmoderne des termes.

Dans l'art contemporain, quand le jeu vidéo est convoqué il l'est le plus souvent comme élément représentatif de son temps, comme matériau propice à une reconstruction artistique, comme fragment, de la même manière qu'une image utilisée dans un collage perd sa nature initiale pour en retrouver une nouvelle. S'il y a style ce sera bien le style de l'artiste indépendamment de ces fragments de matériaux particuliers. C'est ce que l'on observe par exemple chez l'artiste Invader³, qui depuis 1998 crée et insère, de petites mosaïques représentant des éléments détournés d'un des premiers jeu vidéo *Space Invaders*⁴ (Taito 1978) un peu partout dans le monde. C'est la marque de l'artiste, sa singularité, qui est aujourd'hui largement identifiée, au point que, selon les moteurs de

1. Plusieurs approches de ce courant et de ses définitions, je renvoie ici vers Claire Siegel qui élabore une fine analyse de ces concepts croisés et pourtant bien distincts : <<https://www.theses.fr/2015MON30037>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Le mot doux employé par l'industrie pour qualifier les pratiques de délocalisation. Principalement vers les pays à bas coût de main d'œuvre principalement pour le passage à la production de masse des *assets* graphiques et des animations

3. Voir <<http://www.artnet.fr/artistes/invader/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir <https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders>, consultée le 2 septembre 2023.

recherche utilisés, l'œuvre et l'artiste apparaissent bien souvent quand on saisit le mot, comme proposition avant même l'objet original. C'est bien le style de l'artiste qui est évoqué et que son concept soit né d'un intérêt pour un objet d'essence numérique, un jeu vidéo en l'occurrence, importe peu. L'analyse vaut pour la majorité des œuvres s'inspirant de la culture vidéoludique. *A contrario* d'autres artistes s'intéressent davantage à ce qui serait le caractère propre du jeu vidéo, l'interactivité, et utilisent ces modalités d'action au service d'installations pour leurs seules fonctionnalités. D'autres encore identifient comme domaine à part entière les dispositifs qui permettent de jouer, les contrôleurs, et les détournent, les transforment, en inventent de nouveaux, non pas pour jouer juste différemment à des jeux existants mais pour confronter ce matériau interactif au collectif, au public, aux espaces, aux expériences kinesthésiques, synesthésiques. Un collectif aux allures de mouvement s'institue progressivement, avec notamment une artiste qui commence à s'imposer, Tatiana Vilela Dos Santos¹. Mais là encore il est difficile d'identifier une marque, une manière de traiter le matériau qui soit spécifique, le processus étant le plus souvent exploratoire, expérimental et dans une sorte d'autopoïèse renouvelée par les situations. L'artiste ou le collectif sont identifiés par leur exposition, par leur présentation aussi, leur médiation parce qu'ils sont rarement absents des œuvres présentées et souvent présents lors de vernissages si l'œuvre est autonome. Le mouvement est encore récent et les artistes explorent en même temps ce nouveau continent, questionnant tour à tour de nouvelles médiations interactives, l'absence d'écran, la connectique physiologique ou sociale, mais cette effervescence et l'éclectisme dans l'œuvre de chaque artiste « s'ils participent à distinguer le mouvement et bien que chaque artiste soit identifié », ne caractérisent pas leur style.

C'est bien dans le contexte plus artisanal du jeu vidéo et avec ce courant plus spécifique de l'*Artgame* que l'on peut tenter de déceler des éléments plus probants d'une marque de style, d'une

manière propre de faire, de traiter, d'exposer qui identifierait qui qualifierait une singularité. Non que les autres lieux l'interdisent mais bien parce qu'autant le monde de l'industrie que le monde de l'art contemporain pèsent de leurs doxas respectives sur un médium qui cherche à s'émanciper et l'obscurcissent de leurs prérogatives. C'est le lieu qu'il s'agit d'investir maintenant pour tenter d'y déceler des signes, des traces, des motifs.

La trace du style dans le jeu vidéo : de l'étiquette à l'empreinte

L'identification d'un style, au sens que lui donne les arts plastiques, l'esthétique, la littérature², accorderait-elle au jeu vidéo un caractère artistique ? Selon sa praxis ? Sa poïésis ?

Cette recherche de style comme qualifiant est tout aussi opérante dans les trois situations exposées, y compris pour les productions industrielles. Leur dimension allographique ne devrait pas poser plus de problèmes qu'elle n'en suscite aujourd'hui au regard de l'industrialisation de l'art, et l'artification de cette industrie culturelle ne pourrait y être saisie que comme un contre-point. Le concept développé par Roberta Shapiro et Nathalie Heinich³ est pertinent pour décrire le mouvement qui opère dans le milieu du jeu vidéo indépendant et plus particulièrement celui de l'*Artgame*. Les aspirations, les stratégies, mais aussi les freins ou les simples récupérations, montrent que ces volontés émancipatrices se heurtent pourtant à une industrie qui n'a aucun intérêt à une quelconque légitimation. En dehors du bruit cosmétique des commentaires sur la « beauté » des scènes photoréalistes proposées, l'industrie du jeu vidéo ne goûte guère la critique esthétique. Pour le coup, il nous faut revenir à une lecture plus bour-

1. Voir <<https://www.mechbird.fr/>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. La requête *Style* du CNRTL <<https://www.cnrtl.fr/definition/style>>, consultée le 2 septembre 2023, distingue trois entrées relatives aux objets, au traitement des formes esthétiques et à la manière d'être, de se comporter. C'est bien de la seconde qu'il est ici discuté et plus particulièrement des acceptions mentionnées en AI, BI, EI, et relatives à l'expression, la reconnaissance, la façon.

3. Nathalie HEINICH, Roberta SHAPIRO (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS, coll. « Cas de figure », 2012.

dieusienne pour comprendre les difficultés à ce qu'un véritable champ du jeu vidéo se constitue.

L'identification du style dans une production vidéoludique, la qualifierait alors comme œuvre, œuvre d'art mécanique, plus proche de la production artisanale certes, mais œuvre quand même. À la fois émancipée d'une unique finalité productive mais aussi d'une libéralisation non souhaitée¹.

Un style étiquette ou machine

Mais dans cette recherche d'une trace de style, il nous faut peut-être écartier préalablement les mentions qui brouillent cet accès. Le terme est souvent utilisé par exemple pour désigner l'emploi d'un procédé technique, significatif d'une organisation de concepts qui vont constituer un modèle selon une hiérarchie d'algorithmes propre à assurer une identification constante. Par exemple on peut trouver de façon récurrente dans la sphère du jeu indépendant, le recours au terme « style Pixel Art ». Sans s'égarer dans les différentes nuances de cette expression, on peut caractériser cette forme comme celle qui nous rappelle l'essentiel des graphismes réalisés pour le jeu vidéo dans les deux premières décennies de son développement industriel, à la suite des représentations par signaux électroniques des débuts et en parallèle des balbutiements vectoriels. Si cette fabrique de l'image était alors contrainte, par la limitation de mémoire, de palette de couleurs, elle est aujourd'hui choisie à la fois par distinction et par défi. Les graphistes de cette époque – on devrait plutôt parler d'ingénieurs confrontés à des problèmes de représentations –, composaient avec les limites tout en cherchant à les repousser. Chaque évolution qui se traduisait d'un point de vue plastique représentait de fait une victoire sur la contrainte technologique.

1. L'émancipation d'une tutelle de l'art contemporain est tout aussi présente que l'émancipation des impératifs de marché posés par l'industrie. Les créateurs de jeux vidéo revendiquent ici pour ce qu'ils créent, un jeu vidéo, une dimension artisanale animée d'intentions artistiques.

C'est ce rapport de contraintes que s'imposent les pixels artistes d'aujourd'hui. Le défi reste proche de celui des mosaïstes, un carreau / pixel, une teinte et un rapport d'assemblage². S'il est indéniable d'accorder la mention de style quant à la singularité des choix et des assemblages des artistes qui par le passé se confrontaient à ces contraintes ou à ceux qui aujourd'hui se les imposent, quel est l'intérêt d'utiliser la mention de « style Pixel art » sinon à des fins de classification commerciale, pour qualifier des formes que les palettes et *templates*³ de logiciels vont pouvoir reproduire. Parler de « style *Pixel Art* » semble alors aussi anachronique que lorsque l'on évoque un « style Pariétal » à propos d'objets marqués de symboles caractéristiques de l'art pariétal. Cette logique de citation est largement déployée dans le merchandising des objets. À l'inverse de l'utilisation de l'objet comme support publicitaire, c'est une valeur supposée et identifiable qui permet par sa convocation d'en doter l'objet. On peut voir à ce sujet le concept de halo développé notamment chez Gilbert Simondon⁴.

D'autres formes régulièrement identifiées comme autant de styles sont tout aussi problématiques et même caricaturales. Sans toutes les décliner, on peut citer pour ce qui concerne le registre minimaliste, le « style *Flat* », en 2D et le « *Cell Shading* », en 3D. Le premier est inspiré d'un fonctionnalisme hérité du Bauhaus et principalement installé par les pratiques d'UI⁵ prônées par les industriels des « applications », Apple, Microsoft, Google quand le second est issu de techniques plus proches de la bande des-

2. Souvent animés de challenges, de labels, la contrainte fixe un nombre limité de couleurs utilisables comme l'imposait la technologie d'alors.

3. Canevas ; de fait un modèle au sens plastique, mais aussi de plus en plus au sens d'assemblage de code informatique qui vont faciliter le développement en réduisant le temps de développement. Le risque quand cette logique va trop loin réside dans l'uniformisation, mais surtout dans l'absence de critique de cette réduction de ses propres processus.

4. Par exemple dans : Gilbert SIMONDON, *Du Mode d'existence des objets technique*, Tentatives, Paris, Aubier, 1958.

5. Pour Interface Utilisateur, les techniques et considérations plastiques sur la relation entre l'utilisateur et la proposition d'action de l'écran, la composition, le traitement des couleurs, des formes, des boutons.

sinée¹. Ces deux « styles » constituent aujourd'hui une large partie des formes visuelles produites dans la sphère indépendante contemporaine. Le « style *Flat* » s'est d'abord développé avec l'impératif d'unification d'expérience qu'Apple et Microsoft vont imposer pour unifier les expériences utilisateurs entre ordinateurs, tablettes, smartphones. Ce virage pour l'expression graphique de nos interfaces, proprement marqué par des choix industriels, par leurs équipes de *design* internes aussi, est réapproprié par nombre de graphistes qui pensent pourtant innover. C'est une illustration évidente du concept développé par Théodor W. Adorno dans sa théorie esthétique, de la valeur capitaliste d'une nouveauté quand elle est inscrite dans une stratégie². Il est vrai qu'il y a peu de distance des bureaux d'études des GAFAM à ceux des concepteurs de logiciels d'infographie. De proche en proche, l'impératif de fonctionnalité et l'économie de moyens que permet cette approche « *Flat* » propre aux interfaces va se diffuser vers l'expression vidéoludique indépendante. D'abord parce que la forme s'installe dans les outils, parce qu'elle se prête mieux à une expression épurée des idées, du discours, mais aussi parce qu'elle permet de s'exonérer d'une charge de production graphique qu'imposent les vitrines du jeu vidéo AAA³ avec leur photoréalisme. Rapidement ces contraintes prennent les oripeaux du choix, voire du choix esthétique et même critique.

1. Sans rentrer dans les aspects techniques qui sont complexes, il s'agit de retirer l'effet photo réaliste en jouant sur l'accentuation du trait de bordure des formes et en modifiant les ombrages par un jeu d'éclairage particulier, le tout aboutissant à un effet que l'on peut qualifier de Cartoon. L'effet, rarement travaillé « à la main » est principalement obtenu par la mise en œuvre d'algorithmes présents dans de nombreux outils d'infographie.

2. Théodor W. ADORNO, *Théorie esthétique, op. cit.*

3. L'appellation AAA (Triple A), on devrait plutôt parler de code de langage dans le jeu vidéo identifie un projet ou un produit qui mobilise des moyens très importants de production, s'attend à un retour sur investissement tout aussi important et dans un même temps agit sur les consommateurs comme peut agir la notion de blockbuster pour l'industrie du cinéma. On arrive par déclinaison à parler de AA (Double A). L'utilisation du code III (Triple I) employée à propos des jeux indépendants pose par ailleurs la question du périmètre de cette mention « indépendant » dans cette industrie.

On revendique – parfois plus fort du côté de leur réception – le choix de cette frugalité technique comme la marque d'appartenance à une certaine contre-culture du jeu vidéo. Des jeux vidéo comme *Monument Valley*, *Firewatch*, *Gris*, *Kentucky route Zéro* ont marqué par leur succès d'estime, au point que ces « styles » graphiques soit représentatifs d'une expression porteuse des valeurs du jeu indépendant. Pourtant, ce résultat graphique est le plus souvent le fait du seul équipement logiciel, des outils, des traitements, que d'une singularité artistique, et l'identification d'un style au travers de ces rendus tient plus à l'algorithme qu'à l'esthétique. La question qui vient se formule alors sur le « de quoi est-ce le style ? » plutôt que « de qui est-ce le style ? » Cette tendance est tellement marquée que l'on arriverait presque sans erreur à identifier le moteur de jeu⁴ utilisé pour la production.

Cette question d'un modèle générique re-exploitable vaut pour tous les glissements sur la notion de style tels que l'on peut les utiliser quand il s'agit de distinguer un comportement, une manière d'être, une attitude, et les produits qui y sont tôt ou tard associés. Ces effets de mode, de halo, comme vu plus haut, sont au cœur des pratiques et bien plus encore dans ce périmètre du jeu dit indépendant. Le motif est avant tout économique, on le comprend bien mais ce qui est problématique c'est que cette question ne soit pas discutée ou peu. Le rapport aux outils et plus généralement à la technique n'est pas nouvelle, mais si le numérique n'échappe en rien à la règle dans ce domaine pas plus qu'il n'en accentue les travers, la question des processus de création quand il s'agit d'évoquer les outils est trop souvent éludée.

4. C'est la partie chargée de produire l'ensemble des liens entre les choix de développement, scripts événementiels ou comportementaux et le *hardware*, l'électronique, les différentes cartes, d'affichage, de calculs physiques et la gestion des différents périphériques. Ces moteurs constituent dans les *frameworks*, sortes d'interfaces outils de développement des jeux avec tous leurs services dédiés, l'usine logicielle permettant leur création.

La critique de ces productions vidéoludiques n'éclaire pas mieux l'emploi de la notion, comme la presse spécialisée ou les discussions les plus triviales de leurs consommateurs. Il y est question de « style manga » par exemple ou comme pour le *pixel art* on qualifie une identification plastique, mais ici propre à un média/médium extérieur, on en saisit la forme générique, l'image populaire, sans forcément en importer toute la culture. On y évoque une époque quand on parle de style médiéval où là encore on convoque un patchwork de représentations, images, musiques, poncifs historiques sans que ces captations ne soient investies. La notion est tour à tour confondue avec celle de genre, de type, de catégorie, parfois dans une même phrase¹, elle peut tout désigner sans pour autant évoquer quoi que ce soit de précis, mais reste utilisée principalement pour marquer le rapprochement avec d'autres médiums, on parle par exemple de style cinématographique, de style cartoon, etc.

Empreinte plastique, empreinte mécanique

De nombreuses études ont été produites sur la question du style dans le jeu vidéo, une des plus intéressante est certainement celle que mène Martin Picard dans son article paru dans sciences du jeu² où il s'attache à interroger, sinon l'appartenance du jeu vidéo à l'Art, tout au moins l'existence de son esthétique singulière. Dans cet article riche de très nombreuses références sur le sujet, Picard, s'appuyant notamment sur Järvinen³, établit un état des lieux de l'identification de styles de

jeu, à la fois historique et structurel, qui reflète l'analyse scientifique de cette observation et l'utilisation plus triviale qui en est faite tant par le public que par la critique journalistique. Reste, et l'auteur le concède, qu'il s'agit avant tout d'un point de vue sur la dimension médiatique et principalement audiovisuelle du jeu vidéo. L'apparition de noms de personnes, qualifiées de créateurs, d'auteurs, d'artistes est singulièrement absente. On identifie surtout des courants, des formes génériques comme si elles étaient, sans n'avoir eu à être créées. Mon propos ne cherche pas à négliger ce formidable apport aux études vidéoludiques, mais juste à clarifier ma position, d'un regard qui s'intéressera plus au médium qu'au média.

Progressivement on commence malgré tout dans les différents discours à qualifier par l'emploi de la notion de style, une entité comme responsable d'une production et par glissement, de sa création. Très largement, l'identification d'un studio dont on reconnaît la « marque », participe d'une patrimonialisation du jeu vidéo. L'empreinte plastique identifiée est le plus souvent celle d'un studio, d'une équipe, de la même façon que l'on reconnaît un *Disney*, un *Pixar*, un *Ghibli* on reconnaît ou plutôt reconnaissait un *Psynosis*, un *LucasArts*, un *Sierra On-Line*⁴. C'est devenu plus difficile aujourd'hui avec quelques très gros studios indépendants⁵ qui jouent désormais également le rôle d'éditeur. Comment identifier un style *Ubisoft* ? Il faut plutôt regarder du côté de l'empreinte des mécaniques ludiques qui quand elles s'imposent comme propre à une expérience singulière marquent la réception et se voit qualifiées. Tel studio est reconnu dans sa façon de traiter les combats, tel autre est reconnu pour la pertinence ou la richesse de ses dialogues de qualité littéraire, un autre pour sa gestion des rythmes, un autre encore

1. Il suffit de taper sur un moteur de recherche une requête du type *style de jeux vidéo* ou *style dans le jeu vidéo* et quand l'on tape la requête, *notion de style dans le jeu vidéo*, on constate (malgré l'entrée sur l'article Martin PICARD, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu*, n° 6, 2016) la présence massive de ces glissements dès lors que l'on s'éloigne d'une lecture scientifique du sujet.

2. Martin PICARD, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », art. cit.

3. Aki JÄRVINEN, « Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games » dans F. MÄYRÄ (dir.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampera University Press, p. 113-128.

4. Quelques studios d'une autre génération, les années 1980 à 2000, dont on reconnaissait facilement la facture malgré des thématiques ou des *gameplays* différents.

5. Indépendant est ici associé à une lecture économique, à contrario du mouvement cité par ailleurs, ces studios sont tous capitalisés et aussi puissants que d'autres éditeurs qui n'auraient que ce seul rôle.

pour son *flow*¹ propre à construire des expériences agréables pour tous ou au contraire celui qui est reconnu pour son exigence, pour sa difficulté sans compromis.

La marque de l'auteur

De ce qui précède ne ressort pas l'expression autoritaire sinon celle que l'on imagine comme préalable au processus de production. On connaît l'œuvre, on la consomme, on en fait l'expérience mais si le jeu a bien dû être pensé, conçu, fabriqué, la reconnaissance de ces actes n'est le plus souvent attaché qu'à une entité abstraite. Pourtant l'auteur de jeu vidéo existe, seul ou associé à d'autres autour d'un projet, remarqués par leur originalité dans la production indépendante ou parce qu'ils ont acquis la figure de star dans l'industrie, on parle autant d'eux que de leur œuvre, on les nomme avant de nommer leur jeu. C'est peut-être là que se situe la marque de style à rechercher, là où les individus sont reconnus comme auteurs avant même la reconnaissance des sociétés commerciales qui les distribuent. Certains se sont vus reconnaître cette distinction au cours de leur parcours dans l'industrie, le plus souvent bien en amont de leur développement actuel, mais le phénomène ne se produit quasiment plus aujourd'hui dans ce cadre. La plupart d'entre eux sont à l'origine de personnages de jeu devenus des icônes, d'univers devenus des licences ; Michel Ancel avec *Rayman*, Shigeru Miyamoto avec *Mario* ou *La légende de Zelda*, Hideo Kojima pour la série des *Metal Gear Solid* pour n'en citer que quelques-uns. Si ces distinctions, cette starisation se font plus rares dans l'industrie, c'est certainement dû à

1. Concept formulé principalement par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi dans la théorie du même nom qui s'appuie sur le constat que dans certaines circonstances particulières nous apprécions mieux ce que nous vivons, préservés d'une entropie psychique paralysante. Cet état ou plutôt cette zone de *flow* se situe dans un équilibre entre ennui et anxiété provoqués par le rapport dynamique entre défis et capacités. Jenova Chen responsable du studio *That Game Company* en tirera une stratégie d'équilibrage des jeux vidéo à la fois séduisante mais aussi problématique sur bien des aspects. Pour la thèse initiale voir Mihaly CSIKSZENTMIHALYI, *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.

la taille des studios, à leur rachat, aux organisations plus structurées au *turn-over* des équipes, à la logique de la firme, à leur financiarisation aussi. Pour retrouver l'émergence de noms, d'individus, de créateurs identifiés d'ailleurs, plutôt que de stars, il faut suivre la scène indépendante. Seuls ou en petit comités ils sont distingués et reconnus par un succès d'estime, que le jeu ait rencontré une réussite économique ou non. Un Lucas Pope pour son *Paper Please* ou son *Return to Odradin*, un Gonzalo Fresca avec *September 12th*, un Davey Wreden avec *The Stanley Parable* ou *The Beginner's guide* sont mondialement connus pour leurs jeux si différents, comme autant de portes ouvertes à partir de propos ludiques singuliers qui interpellent sur la puissance discursive du jeu vidéo.

Que dire encore, et dans un rapport plus esthétique, de la poésie que dégagent depuis plus de trente ans les œuvres d'Eric Chahi dont *Another World* a inauguré l'introduction du jeu vidéo au MOMA², qui alterne les travaux de niche pour des studios majeurs avec des projets plus indépendants avec toujours le même décalage d'une sensibilité à une esthétique de l'environnement probablement née de sa fascination pour les volcans. Un Fumito Ueda qui s'exonère très tôt au sein d'un studio majeur³ de toute concession aux impératifs de *gameplay* qu'exigent le marché. Son *design* par soustraction⁴ ne vise que la sensation, l'émotion que doivent provoquer la relation aux personnages comme aux environnements. On ne sort pas indemne de l'expérience d'un *ICO* ou d'un *Shadows of Colossus*⁵.

Que dire encore des expériences offertes par Auriea Harvey et Michaël Samyn du studio *Tales of Tales*, quand avec *The Path* ils nous confrontent à une vision torturée du *Petit Chaperon rouge*, avec *The Graveyard* à une séance méditative au cimetière, ou encore avec *Bientôt l'été*, une plongée dans le *nouveau roman* où l'on croisera Marguerite Duras. Certainement le duo qui opère un rapport des

2. Museum of Modern Art de New York.

3. SONY ENTERTAINMENT

4. Pour un développement du concept voir : <<https://ichi-pro.fr/la-definition-de-la-conception-par-soustraction-176273530286449>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Les deux jeux principaux où le style de Ueda s'exprime. Un peu plus tard sortira *The Last Guardian*.

plus sincère et volontairement complexe entre art contemporain et jeu vidéo.

Alors, difficile de dire si le jeu vidéo s'exonère de l'effet aseptisant que produirait le numérique sur les formes, à la fois par le caractère reproductible mais aussi par la dimension normative des algorithmes qui constituent les outils. Reste que tout aussi puissant qu'il soit, le numérique n'agit pas différemment d'autres puissances techniques qui l'ont précédé. Les pratiques, les méthodes, les modèles, qu'ils soient le fait des organisations humaines, des dispositifs ou systèmes s'inscrivent toujours insidieusement comme indépassables. Bien sûr, s'agissant de productions culturelles et créatives et particulièrement de jeux vidéo, ces algorithmes pèsent sur les processus de création. Finalement ce n'est pas du côté des formes plastiques qu'il faut chercher pour distinguer la trace d'un style, sinon à accepter ses acceptions les plus vulgaires – pas plus que du côté des mécaniques qui, malgré le fait qu'elles soient bien plus représentatives de l'expérience propre au médium, restent reproductibles. Elles aussi sont confrontées aux mêmes exploitations normatives. Comme nous avons pu l'esquisser c'est plutôt du côté de l'exercice d'une poïétique singulière¹ propre au faiseur de jeu vidéo que s'expriment des sensibilités particulières de la même manière que pour d'autres médiums, d'autres artistes, le numérique sur ce plan ne changeant rien à la praxis.

Pour terminer je voudrais évoquer avec un dernier point concernant l'auctorialité, un risque bien plus important que celui présenté par le numérique. Le jeu vidéo à mesure qu'il passe d'une pop culture mineure à une dimension *mainstream*², avec des enjeux financiers colossaux, tend à s'éloigner d'une consommation comme objet de culture et

dans un mouvement proche de celui que connaît la production cinématographique s'inscrit dans une logique de satisfaction du public. Pas de Netflix du jeu vidéo mais une *netflixisation* des rapports entre public et éditeurs mais aussi de plus en plus à l'endroit de plus petits studios. Les situations, les controverses opposant le premier aux seconds sont monnaie courante. De plus en plus fréquemment et à la mesure des réseaux sociaux et des influences, des *bad buzz*, les éditeurs cèdent et les studios suivent généralement. Le phénomène touche à des questions sociétales, politiques, religieuses mais aussi à des sujets plus triviaux. Pas vraiment d'orientations idéologiques, les polémiques répondent aux polémiques, c'est le plus souvent un savant calcul qui décide. Le jeu de toutes et tous doit d'abord être le jeu de chacun. L'invitation à proposer une œuvre ouverte déborde Umberto Eco³, ce n'est plus une ouverture à l'interprétation mais bien un impératif à satisfaire celle d'un public en quête de configuration de son expérience, un cadre, une structure, un jeu service. Le seul style qui puisse s'exercer ici est de nature structurelle, la question se pose alors de savoir si c'est le seul devenir du jeu vidéo.

Thierry SERDANE

1. Voir à ce propos le très bel article de David Jérôme sur l'esthétique de Fumito Ueda : David JÉRÔME, « L'esthétique de Fumito Ueda », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 11, n° 1, 2013, p. 63-72.

2. « *Mainstream* » au sens que lui donne Frédéric Martel : à la fois qui s'adresse à tout le monde (avec une dimension positive donc) et qui doit plaire à tout le monde qui, ajoutée à la première, se traduit par une massification à la fois réductive et s'inscrivant dans des logiques de *Soft Power*. Frédéric MARTEL, *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Paris, Flammarion, coll. Essais, 2010, 464 p.

3. Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965.